

Peningkatan Kreativitas Tutor Bimbel Calistung dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan dan Inovatif

Sri Wahyuni^{1*}, Sabahiyah², Muhammad Hafizin², Faizi Anwar¹, Nurhayati¹

¹ Program Studi PGPAUD STKIP HAMZAR, Lombok Utara, Indonesia

² Program Studi PGSD STKIP HAMZAR, Lombok Utara, Indonesia

*Corresponding e-mail: wahyusyaffani@gmail.com

Artikel History

Dikirim : 02-03-2026
Diterima: 18-03-2026
Disetujui : 25-03-2026
Dipublish: 30-04-2026

Doi

10.61924/insanta.v4i2.236

ABSTRAK

Pembelajaran calistung (baca, tulis, hitung) pada bimbingan belajar umumnya masih menerapkan metode konvensional. Kehadiran tutor yang kreatif menjadi faktor penting untuk mencegah kebosanan anak sekaligus mengoptimalkan pemahaman mereka. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas tutor bimbingan belajar dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif. Peserta pelatihan adalah tutor bimbel Taman Belajar yang berjumlah 6 orang. Pelaksanaan pengabdian ini melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi serta evaluasi terhadap proses dan produk. Target yang diharapkan adalah peningkatan kreativitas tutor dalam menyusun perencanaan pembelajaran yang berbasis belajar seraya bermain. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelaksanaan pelatihan berlangsung dengan baik, kreativitas tutor mengalami peningkatan, dan para tutor menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi selama mengikuti pelatihan. Para tutor diharapkan mampu mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama pelatihan kedalam praktik pembelajaran di kelas.

Kata kunci: Kreativitas tutor, Bimbel Calistung, Pembelajaran menyenangkan dan inovatif

ABSTRACT

Learning to read, write, and count (calistung) in tutoring generally still uses conventional methods. The presence of creative tutors is crucial for preventing boredom and optimizing their understanding. This community service activity aims to enhance the creativity of tutors in designing fun and innovative learning. The training participants were six tutors from Taman Belajar (Learning Garden) tutoring. The community service program consisted of three stages: preparation, implementation, and evaluation. Data was collected through documentation techniques and evaluation of the process and product. The expected goal was to increase tutor creativity in developing learning plans based on play. The results of the activity showed that the training went well, tutor creativity increased, and the tutors demonstrated a high level of enthusiasm during the training. The tutors were expected to be able to implement the knowledge and skills they had acquired during the training into classroom learning practices.

Keywords: Tutor creativity, Calistung Tutoring, Fun and Innovative Learning



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Bimbingan belajar merupakan lembaga pendidikan non-formal yang berfokus pada peningkatan kualitas belajar siswa (Ermanto dkk, 2025). Menurut Salsabila dkk (2025) bimbingan belajar berkontribusi signifikan dalam meningkatkan pemahaman materi, prestasi akademik, motivasi, serta kepercayaan diri peserta didik. Lebih lanjut, Anggawirya dkk (2025), Scholihah dkk (2025) menyatakan bahwa bimbingan belajar juga membantu siswa mengembangkan pola belajar mandiri dan keterampilan berpikir kritis. Bimbingan belajar tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap pendidikan formal, tetapi juga menjadi komponen penting dalam membentuk sikap positif dan kesiapan belajar peserta didik (Ramadhona dkk, 2022)

Permintaan terhadap jasa bimbingan belajar terus meningkat seiring dengan keinginan orang tua yang mengharapkan anak-anak mereka yang berada pada jenjang taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar (SD) mampu membaca tanpa mengeja, bersosialisasi dengan teman sebaya, serta memahami materi pelajaran di sekolah. Orang tua yang memiliki keterbatasan waktu dan kemampuan dalam mengajar anaknya cenderung memilih untuk mendaftarkan anak mereka ke lembaga bimbingan belajar (Sholiyah dkk, 2023). Namun demikian, jumlah bimbingan belajar yang khusus melayani anak-anak pada jenjang TK dan SD masih terbatas. Sebenarnya, pada jenjang ini anak sangat membutuhkan pembelajaran calistung (membaca, menulis, dan berhitung) guna mendukung prestasi akademik mereka. Pembelajaran calistung pada tahap permulaan sebaiknya diarahkan pada kegiatan bermain dengan bantuan berbagai media yang menarik. Tutor bimbek harus kreatif dalam merancang pembelajaran yang dapat membantu anak merasa nyaman dan terhindar dari proses pembelajaran yang terlalu kaku. Menurut Febriyanti (2021) kreativitas mengajar berhubungan dengan merancang dan mempersiapkan bahan ajar/materi pembelajaran, mengelola kelas, menggunakan metode yang variatif, memanfaatkan media hingga instrumen evaluasi. Keberadaan tutor yang kreatif tentunya berpengaruh positif terhadap meningkatnya semangat, minat, perhatian, dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada kegiatan calistung (Nadya dkk, 2023).

Bimbek Taman Belajar yang berlokasi di Desa Bandok Daya, Kecamatan Wanasaba, merupakan salah satu bimbingan belajar yang menerima pendaftaran peserta didik untuk pembelajaran calistung tingkat TK dan SD. Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa tutor di bimbingan belajar tersebut masih menggunakan metode konvensional dan media pembelajaran sederhana seperti majalah untuk membaca, papan tulis dan buku untuk menulis, serta benda-benda di sekitar seperti jari tangan untuk berhitung. Hal ini mengindikasikan bahwa tutor membutuhkan penyegaran materi mengenai metode-metode belajar yang bervariasi agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Sebaiknya, tutor harus dapat memberikan berbagai permainan yang terintegrasi dengan pembelajaran calistung sehingga siswa akan lebih mudah memahami pelajaran tanpa rasa jenuh. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini dirancang untuk memberikan pelatihan bagi tutor bimbingan belajar guna menciptakan pembelajaran calistung yang menyenangkan dan inovatif.

Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan mampu menumbuhkan motivasi baru bagi para tutor untuk terus berinovasi dalam mendukung proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Ermanto dkk, 2025). Penelitian Anggawirya dkk (2025) juga menunjukkan adanya peningkatan kompetensi tutor dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif setelah mengikuti kegiatan pelatihan.

Wahyuni (2023) menyatakan bahwa pendampingan pembuatan media pembelajaran dapat memberikan wawasan bagi guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Penelitian Ningsih dkk (2025) menunjukkan bahwa setelah mendapatkan pelatihan terdapat peningkatan kreativitas tutor yang signifikan dalam mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Peningkatan Kreativitas Tutor Bimbingan Belajar Calistung dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan dan Inovatif." Diharapkan peningkatan kreativitas tutor akan menjadikan pembelajaran calistung bagi anak ke depannya lebih bermakna.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilaksanakan di Kampus STKIP Hamzar pada tanggal 29 sampai 30 Januari 2026. Peserta pelatihan dan pendampingan adalah semua tutor bimbel Taman Belajar yang berjumlah 6 orang. Pelatihan ini menggunakan metode partisipatif, dimana tutor Taman Belajar dilibatkan secara aktif dalam setiap tahapan pengabdian. Tahapan yang digunakan dalam metode ini meliputi:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi antara tim PKM dengan pengelola bimbel Taman Belajar untuk menentukan nama-nama peserta, waktu dan tempat kegiatan, persiapan materi pelatihan, dan penyediaan alat dan bahan yang digunakan.

2. Tahap Pelatihan & Pendampingan

Memberikan pelatihan intensif kepada tutor untuk meningkatkan kreativitasnya diawali dengan pemaparan materi, mempraktikkan beberapa model pembelajaran inovatif yang menerapkan prinsip belajar sambil bermain. Selanjutnya peserta pelatihan membuat rencana pembelajaran kreatif dengan memodifikasi proses pembelajaran tersebut sesuai dengan materi belajar dan memanfaatkan media yang ada disekitarnya.

3. Tahap Evaluasi

Mengevaluasi hasil pelatihan melalui evaluasi proses dan produk. Evaluasi proses dinilai dari tingkat partisipasi dan respon (tanggapan) peserta. Evaluasi produk dilakukan dengan menilai rencana pembelajaran yang dihasilkan, serta memberikan masukan untuk peningkatan berkelanjutan. Untuk dapat mengukur keberhasilan atau efektivitas dari pelaksanaan kegiatan ini, Tim PKM mengembangkan indikator keberhasilan dengan jабaran sebagai berikut:

- a. Peserta aktif dan bekerjasama dengan baik selama mengikuti kegiatan.
- b. Peserta bisa membuat rencana pembelajaran yang kreatif dan mampu memodifikasi pembelajaran sesuai karekteristik anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dalam bentuk pelatihan peningkatan kreativitas bagi tutor bimbingan belajar calistung, dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 29 sampai 30 Januari 2026 bertempat di Kampus STKIP Hamzar. Hasil dari setiap tahapan kegiatan dijelaskan secara lebih rinci seperti sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan

Pelaksanaan kegiatan ini didasari oleh minimnya bimbingan belajar calistung untuk jenjang TK dan SD di kecamatan Wanasaba. Oleh karena itu, tim PKM memilih satu bimbel yang menerima pendaftaran siswa calistung dari kedua jenjang tersebut. Setelah menentukan lembaga bimbel, tim melakukan pengamatan dan menemukan bahwa para tutor memerlukan penyegaran materi serta penambahan wawasan mengenai model-model pembelajaran inovatif. Tim PKM kemudian melakukan koordinasi dengan pengurus dan menyepakati pelaksanaan kegiatan pelatihan dengan pendekatan pembelajaran seraya bermain, yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa TK dan SD. Tema yang diangkat dalam pelatihan ini adalah "Menjadi Tutor Bimbel Kreatif: Strategi Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan dan Inovatif". Berdasarkan tema ini tim mulai menyusun draf kegiatan, menentukan waktu dan tempat, materi pelatihan, serta media yang akan digunakan.

2. Tahap Pelaksanaan & Pendampingan.

Pada hari pertama pelatihan dilakukan penyampaian materi mengenai strategi pembelajaran yang menyenangkan yang mencakup tiga aspek utama: menggunakan model pembelajaran inovatif, media kreatif, dan menjadi guru yang menyenangkan. Tips menjadi guru yang menyenangkan yaitu; dapat membuka kelas dengan cara yang menarik perhatian peserta didik, menetapkan aturan belajar, serta melaksanakan pembelajaran berdasarkan kebutuhan anak. Penyampaian materi dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1. Penyampaian materi pelatihan

Di awal kegiatan, narasumber bersama peserta pelatihan mempraktikkan berbagai teknik *ice breaking* sebagai pembuka pembelajaran, yang merupakan permainan konsentrasi, seperti permainan kebalikan, permainan benar-salah, permainan kiri-kanan, lompat konsentrasi, dan tepuk fokus. *Ice breaking* dalam konteks ini didefinisikan sebagai aktivitas permainan, nyanyian, atau cerita singkat yang bertujuan untuk mencairkan suasana yang kaku, menghilangkan kebosanan, serta meningkatkan konsentrasi peserta. Hal ini sejalan dengan penelitian Purwati dkk (2025) yang menyatakan bahwa Ice Breaking bertujuan untuk mengembalikan konsentrasi anak sebelum melanjutkan pembelajaran dan menciptakan kegembiraan dan kepuasan selama pembelajaran.

Selanjutnya, peserta pelatihan diberikan pemahaman bahwa belajar berdasarkan kebutuhan anak berarti proses pembelajaran disesuaikan dengan tahap perkembangan, kemampuan, minat, serta kondisi individual setiap anak, bukan dengan memaksakan satu metode atau target yang seragam untuk semua anak. Hal ini didukung oleh penelitian Purwati dkk (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan cara yang

menarik, misalnya melalui permainan edukatif, penggunaan media visual yang menarik perhatian, serta teknik bercerita agar anak-anak lebih bersemangat dan tidak merasa terbebani saat belajar.

Pada sesi kedua, pemateri memaparkan berbagai model pembelajaran inovatif seperti *Team Games Tournament (TGT)*, *Picture and Picture*, *Snowball Throwing*, pembelajaran STEAM, pembelajaran kontekstual, *inquiry based learning*, *project based learning*, serta *problem based learning*. Pemaparan mencakup tahapan pelaksanaan, keunggulan, dan kelebihan masing-masing model. Selanjutnya, para peserta mempraktikkan model pembelajaran TGT, *Picture and Picture*, dan *Snowball Throwing* yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran calistung (membaca, menulis, dan berhitung) dengan memanfaatkan media yang telah disediakan oleh pemateri. Menurut Dana dkk (2025) pelatihan bimbingan belajar literasi dan numerasi melalui permainan, pemanfaatan media konkret, dan pendekatan cerita (storytelling) serta permainan edukatif menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta dalam menerapkan metode bimbingan belajar yang kreatif dan interaktif.

Sesi ketiga merupakan tahap aplikasi. Pada kesempatan ini, peserta pelatihan mempraktikkan cara belajar calistung melalui permainan. Narasumber telah menyiapkan beberapa permainan edukatif, seperti lompat segitigamu, lari estafet, dan merayap di bawah rintangan. Para peserta tampak sangat antusias dan bersemangat dalam mempraktikkan teknik belajar sambil bermain. Diakhir pelatihan narasumber memberikan tugas kepada peserta pelatihan untuk berinovasi dalam menyusun rencana pembelajaran yang menyenangkan, melalui modifikasi langkah-langkah permainan maupun materi pembelajaran. Penilaian kreativitas dilihat dari empat aspek yaitu kelancaran, keluwesan, elaborasi, dan originalitas dalam rencana pembelajaran dan media yang digunakan.

Hari kedua pelatihan merupakan sesi pengembangan. Peserta pelatihan mempresentasikan tugas yang telah diberikan pada hari sebelumnya kemudian mempraktikkannya dengan kelompoknya. Sebagai contoh, dalam permainan lompat Segitigamu, setelah melompat segitiga peserta didik di garis finis mengerjakan soal matematika sederhana; kegiatan tersebut dapat dimodifikasi menjadi latihan membaca atau menulis pesan rahasia yang telah dibisikkan oleh anggota kelompoknya. Ini adalah satu sesi yang menarik perhatian karena peserta tertawa gembira, terlibat, dan mulai menyadari bahwa pembelajaran inovatif adalah ketika tutor bisa memodifikasi pembelajaran dalam unsur permainan. Dari kegiatan ini tim PKM menilai kreativitas peserta pelatihan. Pelaksanaan pelatihan pada sesi pengembangan dapat dilihat pada Gambar 2



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan

Sesi kedua merupakan sesi refleksi dari narasumber tentang saran perbaikan terhadap rancangan pembelajaran yang telah disusun oleh peserta pelatihan. Pada acara penutup dilakukan penyampaian pesan dan kesan dari peserta pelatihan dan diakhiri dengan sesi foto Bersama. Adapun foto kegiatan penutup dapat dilihat pada Gambar 3



Gambar 3. Foto bersama peserta pelatihan

3. Tahap Evaluasi

Ketercapaian kegiatan pelatihan ini dinyatakan berhasil dilihat dari evaluasi proses dan produk yang dihasilkan. Evaluasi proses ini berupaya untuk mengetahui tingkat partisipasi, respon, dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan kepada peserta. Aspek evaluasi produk terkait dengan rencana pembelajaran yang dihasilkan peserta. Indikator keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan ini antara lain:

- a) Dari sisi partisipasi, semua peserta terlihat aktif, terlihat dari daftar hadir yang menunjukkan bahwa semua peserta hadir dan berpartisipasi aktif pada semua sesi kegiatan. Kemudian, respon peserta terhadap kegiatan pelatihan ini menunjukkan hal yang positif dan memandang perlu untuk mengembangkan kegiatan sejenis yang dapat berkesinambungan. Dari segi pemahaman peserta sudah mampu mengemukakan jawaban yang logis ketika diberikan pertanyaan oleh tutor.
- b) Kreativitas dinilai berdasarkan rencana pembelajaran dan media yang dihasilkan sudah memenuhi indikator kelancaran, keluwesan, elaborasi, dan originalitas. Hasil penilaian menunjukkan bahwa pada indikator kelancaran, peserta sudah mampu untuk menghasilkan banyak ide misalnya peserta sudah dapat merancang dan mempersiapkan bahan ajar/materi pelajaran, menggunakan metode yang bervariasi dan memanfaatkan media pembelajaran. Indikator keluwesan peserta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Indikator elaborasi peserta mampu mengembangkan gagasan menjadi lebih detail, dan indikator originalitas peserta mampu mencetuskan gagasan unik misalnya dengan membuat ide-ide baru dan menggabungkan beberapa unsur menjadi satu pembelajaran yang utuh.

Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan ini dikatakan berhasil meningkatkan kreativitas tutor bimbingan dalam menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif. Hasil ini sejalan dengan penelitian Ermanto dkk (2025) yang menyatakan bahwa pelatihan kepada Bimbingan Belajar Anak memberikan sejumlah hasil yang positif baik bagi peserta maupun lembaga. Dari sisi pengetahuan, para tutor memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep pembelajaran interaktif serta pentingnya penggunaan media digital yang menarik untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Pelatihan berhasil meningkatkan

kemampuan tutor dalam menciptakan media pembelajaran yang relevan, menarik, dan interaktif (Saputra dkk,2024)

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat berjalan sesuai harapan. Kegiatan ini dikatakan berhasil meningkatkan kreativitas tutor bimbek calistung dalam menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif. Pada pelaksanaan terlihat antusiasme para peserta, dan semangat ketika mengikuti setiap sesi kegiatan

SARAN

Kedepannya saran yang ingin kami sampaikan adalah perlu dilakukan kegiatan implementasi pada skala yang lebih luas dan mencakup lebih dari satu Lembaga bimbek

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah ikut serta terlibat dan memberikan kontribusi sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terselesaikan, yaitu: seluruh tutor bimbek Taman Belajar, Seluruh tim pelaksana kegiatan PKM yang telah bekerja sama dengan baik dan maksimal, serta STKIP Hamzar yang telah memfasilitasi tempat pelaksanaan dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggawirya, A. M., Reliubun, A. S., Purwaningsih, Y. R., Floriani, R., Giovani, E., & Istiqomah, N. (2025). Peningkatan Kompetensi Tutor Lembaga Non-Formal melalui Pendekatan Literature-Based Language Learning di Bimbek Merauke Cerdas: Pengabdian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.687>
- Dana, R., Sanjaya, M. R., Sari, A. F. P., Astriani, C. D., Nurlaila, S., & Maulidina, S. (2025). Pelatihan Bimbingan Belajar Literasi dan Numerasi Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(1), 517-523. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i1.456>
- Ermanto, E., Fatchan, M., & Hardi, R. A. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran Interaktif di Bimbingan Belajar Anak Hebat Cabang Cibarusah. *VIDHEAS: Jurnal Nasional Abdimas Multidisiplin*, 3(1), 76-81. <https://doi.org/10.61946/vidheas.v3i1.132>
- Febriyanti, E., Kusmarni, Y., & Ma'mur, T. (2021). Kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital pada pembelajaran Sejarah daring (studi deskriptif terhadap guru Sejarah SMA di Kota Bandung). *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 10(2), 147-154. <https://doi.org/10.17509/factum.v10i2.38891>
- Nadya, N. N., & Harfiani, R. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Calistung Pada Anak Usia 5-8 Tahun Dengan Menggunakan Strategi Belajar Seraya Bermain. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 853-864. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.346>

- Ningsih, W., Shahab, A., & Sunani, S. (2025). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Digital Untuk Pengajar Bimbel Adzkia Kedinasan. *Matano: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 45-52. <https://doi.org/10.51574/matano.v1i2.3049>
- Purwati, D. D., Cahyaningtias, A., Fajar, K. P. N., Yudhistira, A., Pradito, W., & Syafrina, A. E. (2025). Peningkatan Kemampuan Calistung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Pembelajaran di RA Ash-Shifa RT. 001 RW. 001 Kelurahan Teluk Pucung. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(9), 4334-4340. <https://doi.org/10.59837/kq312n28>
- Romadhona, N. T., Aprillianti, D., Lidia, A., Prasadana, J. P., Novitasari, D., Asbari, M., & Purwanto, A. (2022). Peningkatan Kualitas pendidikan Melalui Bimbingan Belajar. *Journal of Community Service and Engagement*, 2(6), 18-23. <https://doi.org/10.9999/jocosae.v2i6.129>
- Saputra, R. D. A., & Hidayat, S. (2024). Peningkatan Kemampuan Tutor dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bermuatan Kearifan Lokal. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 7(4), 1325-1329. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v7i4.9565>
- Salsabila, N., & Ziyadatu, Z. (2025). Peran Bimbingan Belajar Pada Peserta Didik Yang Mengalami Kesulitan Besar Mata Pelajaran. *Advances in Education Research*, 1(2), 101-104. <https://doi.org/10.56495/aer.v1i2.951>
- Sholichah, L. F., Safika, S., Rahayu, M. A., Masnawati, E., Mardikaningsih, R., Hariani, M., ... & Aliyah, N. D. (2025). Efektifitas bimbingan belajar dalam meningkatkan prestasi akademik di desa balunganyar. *Prosiding Pengabdian Ekonomi dan Keuangan Syariah*, 3(2), 685-693. <https://doi.org/10.32806/ppsv3i2.630>
- Wahyuni, S. (2023). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Sains Gunung Meletus Pada Tema Alam Semesta. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 94-100. <https://doi.org/10.55681/swarna.v2i1.274>